

INFORME FINAL DE EJECUCIÓN

**PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE
ID2012/203“DESARROLLO DE LA ASIGNATURA
COMPORTAMIENTO DEL CONSUMIDOR EN EL CAMPUS
VIRTUAL STUDIUM Y ELABORACIÓN DE MATERIAL
DOCENTE”**



**VNiVERSiDAD
D SALAMANCA**

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

Salamanca, 2013

1. DATOS DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE

TÍTULO: Desarrollo de la asignatura “Comportamiento del Consumidor” en el campus virtual Studium y elaboración de material docente

CÓDIGO: ID2012/203

MIEMBROS DEL EQUIPO:

D. Jesús Rivas Luis (Coordinador del proyecto)

Dra. Rosa M. Hernández Maestro

CENTRO: Facultad de Economía y Empresa

DURACIÓN: Curso académico 2012/2013

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA:

DENOMINACIÓN	CRÉDITOS	TIPO	CURSO	SEMESTRE	TITULACIÓN	ALUMNOS
COMPORTAMIENTO DEL CONSUMIDOR	3	OBLIGATORIA	SEGUNDO	SEGUNDO	GRADO EN GESTIÓN DE PYMES	231 (TRES GRUPOS)

La asignatura se imparte en la segunda mitad del segundo cuatrimestre y consta de una hora de teoría, y de hora y media de práctica a la semana. Además, cada alumno recibe una sesión de media hora de seminario.

La asignatura está dividida en tres grupos de teoría. A su vez, cada grupo de teoría se subdivide en tres grupos de prácticas.

2. OBJETIVOS DEL PROYECTO

Con este proyecto se perseguía desarrollar la asignatura en el marco del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) en un contexto en el que hay gran número de alumnos por grupo. Así, buscando dar mayor importancia a la interacción con los alumnos y teniendo menor importancia la lección magistral, se quería desarrollar la plataforma STUDIUM. Además, se pretendían desarrollar contenidos prácticos adaptados a la asignatura.

En particular, con este proyecto se perseguía:

1. Implicar al alumno en el desarrollo de la asignatura, fomentando su interés en la materia.

2. Lograr un aprendizaje más profundo y duradero.
3. Que el alumno se familiarizara con los recursos electrónicos en el proceso de aprendizaje.

3. METODOLOGÍA DE TRABAJO

Para conseguir los objetivos mencionados en este proyecto:

- 1-. Se desarrolló la plataforma Studium.
- 2-. Se elaboró un juego virtual de preguntas y respuestas basado en un “panel” con preguntas de diferentes grados de dificultad y en el que los alumnos participaban en equipos.
- 3-. A partir de la confección de nuevos ejercicios prácticos y del desarrollo de las soluciones correspondientes, se ha constituido un documento de ejercicios prácticos resueltos para la asignatura.

Nuestro calendario de actividades ha sido el siguiente:

Noviembre-Diciembre 2012 / Enero 2013. PREPARACIÓN. Se diseñó la asignatura en la plataforma STUDIUM. Así mismo, se preparó el juego y se elaboraron ejercicios prácticos.

Febrero-Mayo 2013. DESARROLLO. Se presenta al alumno la asignatura en la plataforma STUDIUM. Se realiza el juego. Se resuelven en clase los problemas prácticos y se maqueta un documento que recoge los ejercicios resueltos.

Mayo-Junio 2013. CONCLUSIÓN. Elaboración de la memoria.

3.1. Uso del campus virtual STUDIUM

Se diseñó un espacio dentro del campus virtual STUDIUM destinado a la asignatura, con la siguiente estructura:

- Información general de la asignatura, indicando:
 1. Información sobre el profesorado y horario de tutorías presenciales establecidos para el curso académico 2012-2013
 2. Programa de la asignatura
 3. Bibliografía detallada

4. Metodología de evaluación

5. Fechas de seminarios/tutorías

- Un apartado para cada uno de los seis temas teóricos que componen el programa de la asignatura, incluyendo en formato pdf las diapositivas del Power Point utilizado en clase. En cada apartado se añade, además, la parte práctica correspondiente. A este respecto, los enunciados de los ejercicios se facilitaron al alumno con anterioridad a la clase y también se subió a Studium la resolución de los ejercicios una vez terminada la clase.

3.2. Juego

Se desarrolló un panel virtual adaptado a los contenidos de la asignatura en el que participando en equipos de no más de cinco personas y después de lanzar un dado, debían responder en menos de sesenta segundos a una pregunta eligiendo una respuesta entre cuatro opciones posibles. El acierto de la respuesta aportaba más o menos puntos según el grado de dificultad de la pregunta, mientras que la respuesta errónea generaba el rebote aleatorio a otro de los grupos. El equipo ganador era el que más puntos obtenía.

3.3. Elaboración de un documento de ejercicios prácticos resueltos

Se ha elaborado un documento de ejercicios que cubre los cuatro bloques fundamentales de la parte práctica de la asignatura: Estrategia de Marketing y Comportamiento del Consumidor; Proceso de Búsqueda de Información; Evaluación de Alternativas; y Procesos Poscompra. Los ejercicios se presentan resueltos con una breve explicación en cada caso. El documento pretende ser una herramienta de apoyo para el estudiante.

El ANEXO presenta una visión general del curso en STUDIUM y del juego utilizado.

4. RESULTADOS

De forma general, con este proyecto se perseguía implicar al alumno en el desarrollo de la asignatura, fomentando su interés en la materia; lograr un aprendizaje más profundo y duradero; y que el alumno se familiarizara con los recursos electrónicos en el proceso de aprendizaje.

Se ha conseguido implicar al alumno en el desarrollo de la asignatura, fomentando su interés en la materia. El reparto de las actividades a realizar por el alumno lo largo del semestre hace que el alumno tenga siempre presente la asignatura. Así mismo, el trabajo constante sienta la base de un aprendizaje más profundo y duradero. A este respecto, los resultados finales de la asignatura han sido muy satisfactorios (tabla 1) y la superación de la asignatura en este contexto supondrá una mayor pervivencia de los conocimientos adquiridos en comparación con el anterior sistema educativo.

Por otra parte, el documento de ejercicios prácticos resueltos que se ha elaborado facilitará la actividad de los alumnos en esta asignatura en el futuro.

Tabla 1. EVALUACIÓN GLOBAL (1ª CONVOCATORIA)	
Alumnos que superan la asignatura / total de alumnos	Alumnos que no superan la asignatura / total de alumnos
144/231 (62,3%)	87/231 (37,7%)

ANEXO

VISTA GENERAL DE LA ASIGNATURA EN STUDIUM

Curso: COMPORTAMIENTO DEL CONSUMIDOR - Mozilla Firefox

Archivo Editar Ver Historial Marcadores Herramientas Ayuda

Curso: COMPORTAMIENTO DEL CONSUMIDOR

https://moodle.usal.es/course/view.php?id=13380

Más visitados Comenzar a usar Firefox Últimas noticias

Archivos

Eliminar curso

Perfil

Últimas noticias

- EVALUACIÓN PRÁCTICA, 1ª parte, Prof.: Jesús Rivas
- RESULTADOS TEST, 2ª mitad (Prof. Rosa M. Hernández Maestro)
- CALIFICACIONES PARTICIPACIÓN (2ª MITAD)
- CALIFICACIONES ASIGNATURA

temas antiguos ...

Eventos próximos

No hay eventos próximos

Ir al calendario...

Nuevo evento...

Actividad reciente

Actividad desde lunes, 24 de junio de 2013, 12:48

Informe completo de la actividad reciente.

Sin novedades desde el último acceso

1 Páginas WEB de interés

Encuesta de Presupuestos Familiares 2011. INE

2 DOCUMENTACIÓN de interés

La Guía de los mercados de gran consumo. NIELSEN

3 Práctica 1. Comportamiento del Consumidor

TEMA 1. ESTRATEGIA DE MARKETING Y COMPORTAMIENTO DEL CONSUMIDOR

4 Ejemplo del Modelo de Fishbein

TEMA 2. FACTORES INTERNOS

5 TEMA 3. FACTORES EXTERNOS

6 TEMA 4. EL PROCESO DE DECISIÓN EN EL CONSUMIDOR

LA LEY DE LA PERCEPCIÓN

LA BÚSQUEDA EXTERNA DE INFORMACIÓN EN LA COMPRA DE ELECTRODOMÉSTICOS

RESOLUCIÓN CASO ELECTRODOMÉSTICOS

ENUNCIADOS EJERCICIOS - EVALUACIÓN DE ALTERNATIVAS

RESOLUCIÓN EJERCICIOS - EVALUACIÓN DE ALTERNATIVAS

7 TEMA 5. LA DECISIÓN DE COMPRA Y PROCESOS POSCOMPRA

ENUNCIADOS EJERCICIOS - PROCESOS POSCOMPRA

RESOLUCIÓN EJERCICIOS MOMENTOS POSCOMPRA

8 TEMA 6. UN NUEVO ESCENARIO SOCIAL PARA NUEVAS FORMAS DE COMPRA Y CONSUMO

9

10

Usted se ha autenticado como ROSA MARÍA HERNÁNDEZ MAESTRO (Salir)

Moodle Docs para esta página

https://moodle.usal.es/mod/resource/view.php?id=618296

13:13

26/06/2013

JUEGO





